

Objective-C 2.0程序设计



[Objective-C 2.0程序设计_下载链接1](#)

著者:Stephen G. Kochan

出版者:机械工业出版社

出版时间:2009年9月

装帧:平装

isbn:9787111276869

本书是Objective-C领域的经典著作，对Objective-C进行了系统而全面的阐述，权威性毋庸置疑。全书共分为四大部分：第一部分全面讲解了Objective-C语言的基础知识，包括类、对象、方法、数据类型、表达式、程序结构、继承、多态、动态类型和动态绑定、函数、数组、结构和指针等；第二部分详细阐述了Foundation框架，涵盖数字、字符串、集合、文件操作、内存管理、对象复制和归档等重要内容；第三部分简要介绍了Cocoa和iPhone SDK；第四部分是附录，主要列出了Objective-C的快速参考。.

本书结构合理、内容翔实，简单易学，既适合程序设计初学者和所有程序员阅读，也可作为程序设计语言课题的入门教材。

作者介绍:

科施恩，是多本畅销书的作者或合著者，其中有关于C语言的，包括《Programming in

C》(Sams, 2004)、《Programming in ANSI C》(Sams, 1994)和《Topics in C Programming》(Wiley, 1991),也有关于UNIX的,包括《Exploring the Unix System》(Sams, 1992)和《UNIX Shell Programming》(Sams, 2003)。从1984年Mac最初引入时,他就已经在Macintosh计算机上进行程序设计了,他编写的《Programming C for the Mac》是Apple Press Library的一部分。

目录: 译者序

作者简介

技术审校人员简介

第1章 前言

1.1 本书的内容

1.2 本书的组织方式

1.3 致谢

第1部分 objective-c语言

第2章 objective-c程序设计

2.1 编译并运行程序

2.1.1 使用xcode

2.1.2 使用terminal

2.2 解释第一个程序

2.3 显示变量的值

2.4 小结

2.5 练习

第3章 类、对象和方法

3.1 到底什么是对象

3.2 实例和方法

3.3 用于处理分数的objective-c类

3.4 @interface部分

3.4.1 选择名称

3.4.2 实例变量

3.4.3 类和实例方法

3.5 @implementation部分

3.6 program部分

3.7 实例变量的访问以及数据封装

3.8 小结

3.9 练习

第4章 数据类型和表达式

4.1 数据类型和常量

4.1.1 int类型

4.1.2 float类型

4.1.3 double类型

4.1.4 char类型

4.1.5 限定词: long、long long、short、unsigned及signed

4.1.6 id类型

4.2 算术表达式

4.2.1 运算符的优先级

4.2.2 整数运算和一元负号运算符

4.2.3 模运算符

4.2.4 整型值和浮点值的相互转换

4.2.5 类型转换运算符

4.3 赋值运算符

4.4 计算器类

4.5 位运算符

- 4.5.1 按位与运算符
- 4.5.2 按位或运算符
- 4.5.3 按位异或运算符
- 4.5.4 一次求反运算符
- 4.5.5 向左移位运算符
- 4.5.6 向右移位运算符
- 4.6 类型：_bool、_complex和_imaginary
- 4.7 练习
- 第5章 循环结构
- 5.1 for语句
- 5.1.1 键盘输入
- 5.1.2 嵌套的for循环
- 5.1.3 for循环的变形
- 5.2 while语句
- 5.3 do语句
- 5.4 break语句
- 5.5 continue语句
- 5.6 小结
- 5.7 练习
- 第6章 选择结构
- 6.1 if语句
- 6.1.1 if-else结构
- 6.1.2 复合条件测试
- 6.1.3 嵌套的if语句
- 6.1.4 else if结构
- 6.2 switch语句
- 6.3 boolean变量
- 6.4 条件运算符
- 6.5 练习
- 第7章 类
- 7.1 分离接口和实现文件
- 7.2 合成存取器方法
- 7.3 使用点运算符访问属性
- 7.4 具有多个参数的方法
- 7.4.1 不带参数名的方法
- 7.4.2 关于分数的操作
- 7.5 局部变量
- 7.5.1 方法的参数
- 7.5.2 static关键字
- 7.6 self关键字
- 7.7 在方法中分配和返回对象
- 7.8 练习..
- 第8章 继承
- 8.1 一切从根类开始
- 8.2 通过继承扩展—添加新方法
- 8.2.1 point类和内存分配
- 8.2.2 @class指令
- 8.2.3 具有对象的类
- 8.3 重载方法
- 8.3.1 择哪个方法
- 8.3.2 重载dealloc方法和关键字super
- 8.4 通过继承扩展：添加新的实例变量
- 8.5 抽象类
- 8.6 练习

第9章 多态、动态类型和动态绑定

9.1 多态：相同的名称，不同的类

9.2 动态绑定和id类型

9.3 编译时和运行时检查

9.4 id数据类型与静态类型

9.5 有关类的问题

9.6 使用@try处理异常

9.7 练习

第10章 变量和数据类型

10.1 类的初始化

10.2 作用域回顾

10.2.1 控制实例变量作用域的指令

10.2.2 外部变量

10.2.3 静态变量

10.3 存储类说明符

10.3.1 auto

10.3.2 const

10.3.3 volatile

10.4 枚举数据类型

10.5 typedef语句

10.6 数据类型转换

10.6.1 转换规则

10.6.2 符号扩展

10.7 练习

第11章 分类和协议

11.1 分类

11.2 协议

11.3 合成对象

11.4 练习

第12章 预处理程序

12.1 #define语句

12.1.1 更高级的定义类型

12.1.2 #运算符

12.1.3 ##运算符

12.2 #import语句

12.3 条件编译

12.3.1 #ifdef、#endif、#else和#ifndef语句

12.3.2 #if和#elif预处理程序语句

12.3.3 #undef语句

12.4 练习

第13章 基本的c语言特性

13.1 数组

13.1.1 数组元素的初始化

13.1.2 字符数组

13.1.3 多维数组

13.2 函数

13.2.1 参数和局部变量

13.2.2 函数的返回结果

13.2.3 函数、方法和数组

13.3 结构

13.3.1 结构的初始化

13.3.2 结构数组

13.3.3 结构中的结构

13.3.4 关于结构的补充细节

- 13.3.5 不要忘记面向对象编程思想
- 13.4 指针
 - 13.4.1 指针和结构
 - 13.4.2 指针、方法和函数
 - 13.4.3 指针和数组
 - 13.4.4 指针运算
 - 13.4.5 指针和内存地址
- 13.5 联合
- 13.6 它们不是对象
- 13.7 其他语言特性
 - 13.7.1 compound literal
 - 13.7.2 goto语句
 - 13.7.3 空语句
 - 13.7.4 逗号运算符
 - 13.7.5 sizeof运算符
 - 13.7.6 命令行参数
- 13.8 工作原理
- 事实#1：实例变量存储在结构中
- 事实#2：对象变量实际上是指针
- 事实#3：方法是函数，而消息表达式是函数调用
- 事实#4：id类型是通用指针类型
- 13.9 练习
- 第二部分 foundation框架
- 第14章 foundation框架简介
- 第15章 数字、字符串和集合
 - 15.1 数字对象
 - 15.2 字符串对象
 - 15.2.1 NSLog函数
 - 15.2.2 可变对象与不可变对象
 - 15.2.3 可变字符串
 - 15.2.4 所有对象到哪里去了
 - 15.3 数组对象
 - 15.4 同步addresscard方法
 - 15.4.1 快速枚举
 - 15.4.2 数组排序
 - 15.5 词典对象
 - 15.6 集合对象
 - 15.7 练习
- 第16章 使用文件
 - 16.1 管理文件和目录：nsfilemanager
 - 16.1.1 使用nsdata类
 - 16.1.2 使用目录
 - 16.1.3 枚举目录中的内容
 - 16.2 使用路径：nspathutilities.h
 - 16.2.1 常用的路径处理方法
 - 16.2.2 复制文件和使用nsprocessinfo类
 - 16.3 基本的文件操作：nsfilehandle
 - 16.4 练习
- 第17章 内存管理
 - 17.1 自动释放池
 - 17.2 引用计数
 - 17.2.1 引用计数和字符串
 - 17.2.2 引用计数与实例变量

- 17.3 自动释放池示例
- 17.4 内存管理规则摘要
- 17.5 垃圾回收
- 17.6 练习
- 第18章 复制对象
 - 18.1 copy和mutablecopy方法
 - 18.2 浅复制与深复制
 - 18.3 实现[nscopying]协议
 - 18.4 用赋值方法和取值方法复制对象
 - 18.5 练习
- 第19章 归档
 - 19.1 使用xml属性列表进行归档
 - 19.2 使用nskeyedarchiver归档
 - 19.3 编码方法和解码方法
 - 19.4 使用nsdata创建自定义档案
 - 19.5 使用归档程序复制对象
 - 19.6 练习
- 第三部分 cocoa和iphone sdk
- 第20章 cocoa简介
 - 20.1 框架层
 - 20.2 接触cocoa
- 第21章 编写iphone应用程序
 - 21.1 iphone sdk
 - 21.2 第一个iphone应用程序
 - 21.2.1 创建新的iphone应用程序项目
 - 21.2.2 输入代码
 - 21.2.3 设计界面
 - 21.3 iphone分数计算器
 - 21.3.1 启动新的fraction_calculator项目
 - 21.3.2 定义视图控制器
 - 21.3.3 fraction类
 - 21.3.4 处理分数的calculator类
 - 21.3.5 设计ui
 - 21.4 小结
 - 21.5 练习
- 第四部分 附录
 - 附录a 术语表
 - 附录b objective-c 2.0语言概览
 - 附录c 地址簿源代码
 - 附录d 资源
 - • • • • (收起)

[Objective-C 2.0程序设计 下载链接1](#)

标签

Objective-C

iphone

编程

ios

Mac

Cocoa

软件开发

计算机

评论

内容很基础，很快就看完了，完全可以做为大一学生的入门读物，当然，其怪异的语法还是不适合作为入门语言去学的。另说一句，其实我看Objective-c只是为了看这个东西的学习难度到底有多大，就值得开发人员那么漫天开价。看过之后，虽然我改变不了什么，但是我想说，大多数公司面对现在的现状，还是不要从外面招人，拉一个内部计算机基础还可以的人让他自学一周把....

中文书里面最好一本

just soso

章节短小精悍，内容稍微有些旧

介绍得还可以，比较深入浅出，入门读物

这本比《Programming IOS 4》更适合初学者得多

这本太学究，不好看，废话太多

入门书籍

详细，可以当手册

这本书说得好浅啊……

翻译太烂了。。类似“协议提供一种方式来使用指定名称定义一组多少有点相关的方法。”的爆笑长句比比皆是。。还有很多业界通用的本地化专有名词乱起炉灶，毫无章法。。

看着看着想起c语言了...初学必备

书不错，翻译的也是人能看懂的话。如果有其他语言开发经验，基本上三四天就够了

读过前三章。。。

还不错，能看懂

重读第二遍，发现了很多第一遍遗漏的东西

OO思想跟Java很是相似。IOS开发入门非常不错，推荐。

赶在五月底终于看完了，除了几个地方翻译的比较生硬外，整体还是不错的，虽说iOS 5以后苹果主推ARC机制了，但整本书还是从始至终的手动管理内存，手动设置对象的引用计数等，虽说效率可能低了点，不过这对以后的深入学习还是有好处的。

开发第二条活路

推荐有C语言基础的同学看。objective c入门不错的书

[Objective-C 2.0程序设计_下载链接1](#)

书评

我并不是一个Mac程序员, 只是在工作中有时候需要用到Objective-C. 这本书会让已经熟悉C/C++/Java的开发人员快速的熟悉Objective-C. 对于初学者, 或者是最近对iPhone开发感兴趣的朋友, 这本书也非常不错. 不过, 如果认真的了解Objective-C这门语言, 那请阅读Apple发布的<

我一般不怎么评论，一旦评论就没什么好事。
看了OSChina的活动决定买这本来学习objective-c，看了大概一星期，来这里说说自己的一些想法。我是真的认真读了实体书的，不像这么多人的评论，恐怕都是冲着那免费的一本书去的。真想不通如此之烂的一本书怎么会有这么多的...

今早看第八章，越看越窝火。翻译的那叫什么，那叫翻译吗？我理解不是您三位的翻译水平不行，因为前七章相当过得去，您三位是故意玩我们呢吧？怕我们学会了吧？人家

原作者的叙述生怕读者学不会，经您三位这一翻译，立马晦涩高深。还真有这么些人，赚了你的钱还想法糊弄你。。 T...

作者写书时面向的读者是完全不懂编程的人，
完全可以作为编程专业的第一门课程的教科书。
里面讲解的都是语言的基础，对于语言的类库方面涉及的不多，
如果你要做实际开发，看这本书是不够的，
书的最后面有一些好用的常用特性讲解也很实用

直接从Objective
C入门。学习一样的新事物，理解新事物的方式、风格和理念是非常重要的。大家应该
看过C程序员写的Java代码，或是Java程序员写的C代码。
这样的代码，风格上一眼就能看出来。
如果说风格是不重要的，这样与圈子不一致的风格反映对圈子理解得不深入，是可以推断出...

求课后答案!
,不知道讲的不清楚还是翻译不行...总之看到我很头晕,估计我太菜了吧.....
引用来自“lovdin”的答案 我一般不怎么评论，一旦评论就没什么好事。
看了OSChina的活动决定买这本来学习objective-c，看了大概一星期，来这里说说自己
的一些想...

如果你对objective-c没有一点了解，也没有一点C的经验，那么还是建议先看看这本书
，然后在看《objective-c基础教程》和《iphone开发基础教程》否则会看起来很吃力的
讲的很详细，不过有翻译上的不准确，不过还好了，不影响大局
不过有时候会很困惑，困惑翻译的语句怎么那么多...

只对新手推荐哦~ 是一本不错的手册，呵呵；这本书的确是少见的objective
c的详解好书，就算一点C基础都没有的人也完全能看懂。
当然对于开发老鸟，就不推荐喽~
作为一本较详细的“手册”，虽然有翻译上不准确等问题，不过对于新手还是不错的选
择。推荐！

很多关键部分只是随笔带过没有说到重点, 不够细致, 也不够深入.
反之对于一些简单的应用示例却进行了大量无意义的解述, 太浪费纸张了..
个人感觉不值得读, 鸡肋呀鸡肋.. 汗, 竟然说"评论太短了"! 广告:

如果有北京的非要买这书的话联系me, 9.8新, 便宜处理.

很喜欢这本书. 内容很完整,也从最基本的循环,数组,指针讲起. 能抓住程序脉络, 以示例讲解为主, 引出基本概念, 不废话。 很适合初学者. 从头过了一遍书, objective-C基本知识点都覆盖到了。 之前看过objective-C, 但有些东西还是需要多次体会和理解的, 这本书不错, 一直是iOS开...

很喜欢这本书. 内容很完整,也从最基本的循环,数组,指针讲起. 很适合初学者. 从头过了一遍书, oc基本知识点都覆盖到了。进行ios开发还是需要对oc有一点的理解之前看过objective-C, 但有些东西还是需要多次体会和理解的, 这本书不错, 一直是iOS开发的经典!

什么鬼翻译，看的那叫一个吃力， 鉴于已经买了 只能简单过一遍，换书，
有时间还是看Objective-C 编程 意会加看代码自己理解， 不懂问百度，
不能跟这傻逼翻译较劲了， 妈的！！！！垃圾！！！！ 连习题答案都找不到对照！
在国外还要翻墙！！ 如此垃圾的书请不要祸害初学者了...

看这种翻译烂的书，简直就是浪费时间。真心不知道为什么那么多人推荐！！你们真的读过这本书吗？首先就是语言晦涩难懂，其次就是无聊，看起来跟教科书一样无聊，真心浪费时间
还好我是从图书馆借来的第六版，下回赶紧还掉！！！！

这本书是在京东做活动的时候，为了凑单就买上了，正好想学习一下objc。刚开始看前几章的时候，因为主要讲的是基本C语法，所以大致看一眼就过了，没觉得有什么不妥。从第7章开始讲面向对象的東西，慢慢读的就感觉不对劲了。
本人读翻译引进的技术书籍时，只要感觉到书中讲的概念...

前几章，看的挺好的，慢慢的感觉翻译的有点云里雾里。浪费俺们的钱啊！我还是果断看原版吧！原版的书好像已经有针对Xcode5的版本了，翻译的水平还是有的，只是不用心。。。。。。嫌我评论短。

china-pub 已经到货了哦 <http://www.china-pub.com/195824>
另外9.12日在北京赛迪大厦二层有第一届iPhone开发者技术交流大会，
详情查看：http://www.china-pub.com/STATIC07/0908/zh_chopenday_090811.asp

[Objective-C 2.0程序设计_下载链接1](#)